

2020年度 入学試験問題
(C日程入学試験 3月4日)

国 語

注 意 事 項

1. 試験開始の合図があるまで、この問題冊子の中を見てはいけません。
2. この問題冊子は、22 ページあります。

試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁及び解答用紙の汚れ等に気づいた場合は、手を挙げて監督者に知らせてください。

3. 解答用紙には解答欄以外に次の記入欄があるので、監督者の指示に従って、それぞれ正しく記入し、マークしてください。

① 氏名欄

氏名・フリガナを記入してください。

② 受験番号欄

受験番号を数字で記入してください。

③ 科目欄

解答用紙の科目欄の右の「○」にマークしてください。

4. 解答は、解答用紙の解答欄にマークしてください。例えば、解答番号 **10** の問いに対して **③** と解答する場合は、次の(例)のように解答番号 **10** の解答欄の **③** にマークしてください。

(例)

解答 番号	解 答 欄									
10	①	②	●	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

5. 解答用紙の注意事項を正しく守ってください。特に、訂正する場合は消しゴムでいねいに消し、消しきずはきれいに取り除いてください。
6. 試験終了後、問題用紙は各自持ち帰って下さい。

I

次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

天使とモンスターにはどこか似ているところがある、とは以前から気づかれていたことである。天使には尋常でない力が宿っていて、それが天使にモンスターじみた印象をあたえていた。モンスターはモンスターで、凶暴なふるまいをするにせよ、友好的であつたりするにせよ、それが純粹な心の動きから出てくるとも純粹な行動なのだということがわかり、天使の心との類似性を感じさせるのである。しかし、この印象にはもつと深い^Aレベルでの根拠がある。

神学の教えによると、天使は神によって創造されたものではない。それは神が宇宙を創造するよりも以前からいて、前々宇宙の世界で自由きわまりない活動をおこなっていたというのだ。神が「ことばによって」宇宙を創造したあとも、天使はこの創造された宇宙の中に場所を得て、その自由な活動を続けることができた。

流動する自由霊——それが天使の本質なのだ。天使の出現は、多数多様を特徴とする。「ことばによる創造」以前の「無」（それは、ことばによつてつくられた世界の内部には見いだせない）の中から、つぎつぎと際限もなく出現して、素粒子のようにこの世界を横切っていく。まばゆい光の体をしているために、どの天使も似たり寄つたりかと思うとそうではなくて、細かいところを注意して観察してみると、どれひとつとして同じ天使がないということがわかる……。天使という存在は、こんなふうの説明されてきた。

その特徴のひとつひとつが、じつはモンスターにもあてはまる。私たちは、モンスターという存在を、精神分析学の考え方や用語を借りて説明してきた。それによれば、モンスターという表象は「対象^Ba」と呼ばれる大きなジャンルに属するもので、この「対象a」はことばの体系に組み込まれることのなかった象徴化の残り物としての欲動に直接つながっている。この欲動は、ことばの体系が心を秩序づける以前から、前々言語的な心身の中で活発な活動をおこなっている。C、それはことばによつて心の宇宙が「創造」されるよりもはるか以前の、子どもの身体で活動していたもので、その子どもがことばの体系を受け入れるようになったあとも、意識の「へり」や「穴」のような部分から、さまざまなかたちをした「対象a」となって姿を見せるようになる。

D、そのあらわれはまったく天使と同じで、多数多様を特徴としている。奇抜で、ユニークで、独創性にあふれ、グロテスクで、恐れと笑いを同時に誘う。ほったらかしにしておく、それはいつまでも際限なく、意識の「へり」の部分からわいてくる。

E それといっしょに、象徴化されなかった生命的な力もわき出てくるので、そこは意識の中でも活力のみなざる「野生」の領域をかたちづくっているのだ。

モンスターと天使とがしめすこの F は、『ポケットモンスター』になると、もっとはっきりしてくる。『ポケモン』はモンスターの住む宇宙を、知性化^Gないし「子どもの科学化」しようとしている。そして、天使もまた、創造される以前の宇宙にみなぎっている流動する力の、知性的な部分をとりだして表象にしたものだ。それは大人の心では見えにくくなっている、好奇心にみちた活発な知性の働きをあらわす。

「オーキド博士」の活躍や「モンスターボール」の働きによって、『ポケモン』の宇宙にはやりすぎない程度に知性化がほどこされている。H、へたをすると子どもの心をずるずると心理の深みに引きずり込んでいく、フェティシズムが作動しないようにつくられている。その様子は、悪魔と言われる存在とちがって、神のこぼれを受け入れることによって、こぼれ以前の宇宙的な力を知性化できた天使が、ずるずるとじめじめした暗闇にはまりこんでいくこともなく、軽々とこの世界を駆け抜け飛翔^{ひしょう}していきまると、とてもよく似ているのである。宇宙創造以前の力が、こぼれによって物質性に執着をおこすと悪魔が生まれる。その反対に、こぼれによって知性化を果たすと天使になる。悪魔と天使は、このようにもともとは同じ存在なのだ。

「ポケモン」は、だから怪獣宇宙の天使のようなものかもしれない。「子どもの科学」の精神が、「対象a」の昇華を可能にしたのである。そしてその結果、そこにはりっぱな地理学をそなえた「世界」ができあがり、まるで本物の科学を思わせるような、りっぱな分類体系をそなえた「生態系」までつくられるようになった。

子どもたちにとって、モンスターは恐^ころさと魅惑を同時にはらんでいるような存在だ。子どもたちは、モンスターの背後に、理解や制御をこえた不思議な力の空間が広がっていることを敏感に察知している。こぼれの体系に組み込まれていない、象徴化の残りの表象である「対象a」をきつかけにして、彼らはその背後に、はつきりと知覚することも認識することもできない、もちろん

目には見えないし具象的なたちも持たない、不思議な力（強度）の空間が広がっていることを感じている。I その力は、制御が及ばないから自由で、はつきりとした形をなさないから流動的で、天使の場合と同じように、魅惑たっぷりで恐くも面白い。両義性をそなえている。

ゲームデザイナーたちは、まずそういう空間に構造をあたえなければならないのだ。ゲームがくりひろげられる空間のマップが、描かれなくてはならない。

J
その多様性は、「種」の多様性として表現される。このゲームでは、「ポケモン」の一匹一匹が、自然の世界と同じように「種」の特性をあたえられて、この「ポケモン世界」の生態系をかたちづくっている。そしてその世界には、すでに「オーキド博士」によつて精密な分類の試みがおこなわれている。それによると、現在わかっている「ポケモン」は全部で一五〇種類、陸界、水界、空、山、草原、洞窟^{とく}など、おもに住んでいる環境によつてゆるやかな棲み分けがおこなわれ、なかには同じ種類の進化の段階が異なるモンスターも、この世界の中で同居しあっているというケースもあるのだそうである。

かつての虫取り少年たちによつてデザインされたこのゲームでは、種^{しゅ}の概念が決定的な重要性をあたえられているのである。種はまず、さまざまな形態のモンスターとなつてあらわれる、このゲーム全体の潜在空間とも言うべき、自由で流動的な、前||言語的欲動がはらんでいる多様性を、とても魅力的なやり方で表現しようとしている。

この世界にひそんでいるモンスター種は、それぞれが孤立して生まれてきたものではなく（遺伝子操作によつて最近つくられた「ミュウツー」のような特殊な例もないわけではないが）、全体がひとつの「実体（サブスタンス）」の表現の形態として、複雑で多様な分化を重ねてきたものであるらしい。しかもそうしてできた種の数も、一五〇種と限定されているために、複雑に見える多様性はじつは見かけ上のことで、じつさいには全体がひとつの「自由で流動的な力」の表現・分化としてこの世界に出現してきたものなのだということが、はつきり直観できるようにこのゲームはつくられている。

その「自由で流動的な力」の表現と分化のなかに、明確な「分類原理」がひそんでいるのだ。そしてその分類が、自然界の多様性をモデルにしてつくられるとき、じつはそこにあの多様な「ポケモン」の世界が現出してくる。潜在空間のはらむダイナミズム

が、自然界をモデルにして自分の姿をあらわしたのが「ポケモン宇宙」だ、と言ってもいいだろうし、ゲームを遊ぶ子どもたちは、戦いや捕獲の努力をとおしてそれぞれのモンスターたちの生態や特性を認識しながら、これはこれでひとつの「自然」と言えるものを体験しているのだ、と言えるだろう。

『ポケモン』は、「対象 a」の多様性を、自然界の多様性をモデルにして表現しているのである。一見なにげないようであるが、ここには重大なことがひそんでいる。それは、人間という生き物にとって「自然^k」とは何か、という問いに関係しているからだ。これには、ふたつの理由が考えられる。

「対象 a」は、意識の「へり」や「穴」のような部分に顔を出す、象徴化されなかった生命的な力の残り物にほかならない。子ども（とくに男の子）は、まず人体の中にそういう「へり」や「穴」を発見して、興味をひかれたり興奮したりする。人体の「穴」という「穴」、「へり」という「へり」が、子どもには興味津々きょうみしんしんの関心の対象となる。少し大きくなって、活動の世界が広がってくると、子どもはこんどはまわりの世界の中に、そういう「へり」や「穴」を発見しようとする衝動にかられるようになる。そしてそのとき、子どもは自分のまわりにある自然の存在に気づくようになるのだ。

男の子は、この頃に昆虫採集やザリガニ取りに夢中になる。友達といっしょの「冒険」も、この頃に開始されるようになる。裏山にある防空壕くうごうの掘り残しの洞窟や、放置されたままの下水溝工事の跡などが、この場合のかつこうの遊び場となっていったのだ。自然の中に、子どもたちは巨大な「穴」、巨大な「へり」を発見しては、ドキドキしている。お母さんは、そんな危険なところに出かけてはいけない、と言っているけれど、子どもの無意識はそんな禁止を破ってでも、自分の心の秘密の隠されている場所に近づいてみたい、できればそこにもぐり込んでみたい、とそそのかしている。

親や社会があたえることばの体系が自分に見えなくさせてしまっている何か、ことによると、本当の「私」が隠されているかもしれない秘密の場所が、そこにあるのかもしれない。いろいろな「へり」をなでまわし、さまざまな「穴」に入り込んでみるたびに、それが幻想にすぎなかったということを、大人になった私たちはすでに知ってしまった。しかし、子どもたちにとって、洞窟にもぐることも、仲間といっしょに長い旅をして森の中に死体を発見すること『ポケモン』のゲームで、主人公が旅に出ようとして

いるとき、お母さんはテレビで『スタンド・バイ・ミー』の映画を見ている。言うまでもなく、これは死体を見る旅に出る子どもたちを描いた映画だ）、「世界のへり」に出ていこうとする欲望は強力で、しかもその欲望はまだ挫折させつを知らない。

そういう子どもたちにとっての自然なのだ。自然は、まだみずみずしい無意識をかかえた人間の子どもにとって、ことばの体系がつくっている世界と、その外にあるのが感知される別の領域（異界）との間に広がっている、ひとつのインターフェイスの空間にはかならない。虫やザリガニや変わった植物のいる自然が、昔も今も子どもたちを引きつけてやまないのは、それがことば（象徴化されたもの）とそれに組み込まれなかったものとの間に、ひとつのなだらかな連結の場所をなしているからである。自然は、それ自体が巨大な「へり」であり、奥行きもわからないほどに深い「穴」として、子どもを魅惑してきた。

ここには、幾重にも重なったインターフェイスの現象がおこっている。手のひらに入ってしまったように小さいゲーム機のモニターの中に、いまだきめずらしいほどに単純なドット絵によって「創造」された「自然」は、ことさらに人工的であることによって、本物の自然と子どもの心の中の「自然」とをつなぐインターフェイスの働きをする。ゲーム機の中には、子どもの心の「自然」である象徴化されなかった生命の力が、モンスターのかっこうをした、自分にふさわしい表現をみつけて喜んでい。そして、そのモンスター自身は、外の現実の自然をモデルにして、想像力がつくりだした欲動の表現として、ここでもひとつのインターフェイスの働きをおこなっているのである。

（中沢新一 『ポケモンの神話学』 KADOKAWA 二〇一六年より引用 問題作成の都合上一部変更）

問一 傍線部A「もつと深いレベルでの根拠」の内容を説明する文として、最も適切なものを①～⑤の中から一つ選びなさい。

解答番号は 1。

- ① 神が宇宙を創造する以前より天使が存在していたから。
- ② 天使の本質が流動する自由霊であるから。
- ③ モンスターの存在が精神分析学の考え方で説明されてきたから。
- ④ 天使とモンスターの姿のあらわし方が同じであるから。
- ⑤ モンスターは恐れと笑いを同時に誘うという特徴を持っているから。

問二 傍線部B「対象a」の内容を説明する文として、適切でないものを①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は

2。

- ① 象徴化されなかった生命的な力の残り物
- ② 心の宇宙が「創造」される以前に子どもの身体で活動していたもの
- ③ 子どもがことばの体系を受け入れたあとも、姿を見せようとするもの
- ④ ことばの体系に組み込まれなかった欲動
- ⑤ ずるずるとはじめじめした暗闇にはまらずにこの世界を飛翔する天使

問三 空欄部 C、D、E、H、I に入る語句の組み合わせと順序について、次の①～⑤の中から最も適切な

ものを一つ選びなさい。解答番号は 3。

- | | | | | | |
|---|---------|---------|---------|---------|---------|
| ① | C…つまり | D…しかも | E…しかし | H…そして | I…そのために |
| ② | C…しかし | D…そして | E…そのために | H…しかも | I…つまり |
| ③ | C…そして | D…そのために | E…しかも | H…しかし | I…つまり |
| ④ | C…つまり | D…そして | E…しかし | H…そのために | I…しかも |
| ⑤ | C…そのために | D…つまり | E…そして | H…しかも | I…そして |

問四 空欄部 F に入る語句として、次の①～⑤の中から最も適切なものを一つ選びなさい。解答番号は 4。

- ① 重要性
- ② 類似性
- ③ 独創性
- ④ 両義性
- ⑤ 物質性

問五 傍線部G「知性化」の内容を説明する文として、最も適切なものを①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は

5

- ① モンスターの背後に不思議な力の空間を設定する。
- ② 子どもの心を心理の深みに引きずり込む。
- ③ かつての虫取り少年たちがゲームをデザインする。
- ④ ゲーム全体の潜在空間に自由で流動的な多様性をあたえる。
- ⑤ 不思議な力の空間を分類原理に基づきながら表現する。

問六 空欄部 J には、次の枠内のイ〜ホで構成された文章が入る。論旨が通る順に並べ替えたものとして、最も適切なものを

①〜⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は 6 。

イ 目に見えないその抽象的な力の空間は、まだ潜在的（ヴァーチャル）な空間だ。

ロ こうしてマップに描かれた宇宙は、まるでフルフルと微妙な振動をつづける振動体のように見える。

ハ そしてそのとき『ポケモン』のモンスターは、心の奥底に広がっているその空間がけつしてめちやくちやなカオスなどではなく、自由な流動体としての複雑さをもっているけれども、何かの秩序をそなえたひとつの豊かな多様体であることを、子どもたちの前にしめしてみせようとするのである。

ニ いままで潜在的だった力の空間から、意識の「へり」や「穴」を通して、いろいろな形をした「対象a」つまりモンスターが、顕在の世界につきつきと躍り出ようとしている。

ホ その全域で、変化がおころうとしている。

- ① イ ↓ ニ ↓ ホ ↓ ロ ↓ ハ
- ② ロ ↓ イ ↓ ニ ↓ ホ ↓ ハ
- ③ ロ ↓ イ ↓ ホ ↓ ニ ↓ ハ
- ④ ホ ↓ ロ ↓ イ ↓ ハ ↓ ニ
- ⑤ ホ ↓ ロ ↓ ハ ↓ イ ↓ ニ

問七 傍線部K「自然」の説明として、適切でないものを①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は 7。

- ① 子どもが活動の世界が広がる中でその存在に気づくもの
- ② 昔も今も子どもたちを引きつけてやまないもの
- ③ 象徴化されたものとされなかったものとの間に広がる場所
- ④ ことばの世界の外にある別の領域
- ⑤ 巨大な「へり」であり、かつ深い「穴」として子どもを魅惑するもの

問八 傍線部L「インターフェイス」の内容を説明する文として、最も適切なものを①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は 8。

- ① 現実の自然をモデルにしたモンスターが、子どもの心の中の欲動とその表現との接点になっている。
- ② 手のひらに入ってしまったようなゲーム機が現実の自然との接点になっている。
- ③ ことさらに人工的であるドット絵が子どもの中の「自然」の接点になっている。
- ④ 子どもの中の「自然」が象徴化されなかった生命の力との接点になっている。
- ⑤ モンスター自身が、単純なドット絵によって「創造」された「自然」との接点になっている。

問九 次の1～5の傍線部にあてはまる漢字を、それぞれ①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は

9

く

13

。

1 その製品は国内市場センユウ率で第一位の座にある。

- ① 戦
- ② 千
- ③ 線
- ④ 占
- ⑤ 選

9

2 クラウドサービスに大規模シヨウガイが発生した。

- ① 賞
- ② 症
- ③ 傷
- ④ 商
- ⑤ 障

10

3 飲食サービス業のハイギョウ率は高い傾向にある。

- ① 肺
- ② 配
- ③ 灰
- ④ 杯
- ⑤ 糜

11

4 他社のビジネスモデルをモホウする。

12

- ① 方
- ② 放
- ③ 法
- ④ 報
- ⑤ 倣

5 スマホを使ったケツサイのトラブルが相次いでいる。

13

- ① 際
- ② 財
- ③ 最
- ④ 済
- ⑤ 債

II

次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。

21世紀に入ってから日本でイノベーションに向かう勢いが途絶えた原因を探っていくと、戦後日本の制度設計にその起源を見出すことができる。

私はかつて戦後日本が1990年代以後大きくつまずき、現在も喫緊の課題として直面している三つの政策、すなわち農業政策、少子高齢化対策、地方振興策を取り上げて、その原因を詳細に分析したことがある(山口 2006)。その結果、一見無関係に見える三つの失策の根底には共通した問題があることがわかった。

それは農業政策に象徴的に現れている。戦後、農家保護を目的にした農業政策によって、農地が生産資源ではなく資産と化し、農地地価の決定メカニズムに市場原理が働かず、結局、農業を本気でやる専業農家よりも片手間にやる第2種兼業農家のほうが豊かになる悪循環が何十年にもわたって続いた。

しかし専業農家とは元来、立派な企業家以外の何者でもない。経営能力のない農家をむやみに保護することは、産業の新陳代謝を阻むことになる。新規参入の機会均等原則を奪って生産性の向上に逆行し、結果的に農家の減少と高齢化、先進国で最低の食糧自給率という深刻な問題をもたらすことになった。

もちろん戦前、農家をたびたび襲った悲惨が繰り返されなれないために、天候や経済のリスクから農家を保護するという政策は戦後約半世紀、確かな効果をもたらした。それは農村を見捨てずに、工業の振興とのバランスをとりながら、日本に「A」をもたらしたといえるだろう。

B 「リスクに挑戦しなくても幸福に過ごせる社会」をめざしたこの戦後政策は、日本社会が成熟してポスト工業化社会に入った後も既得権として長らく維持され、その結果、産業のさまざまな場で、リスクに立ち向かうチャレンジ精神の力と勇気とを奪ってしまった。

たとえば、50年間にわたって日本人から起業家精神を奪っていった終身雇用・年功序列の雇用制度。会社に入って、最初は低い賃金しかもらえなくても、とりあえず与えられた仕事をしていけば、安泰に暮らせるほどの賃金は保障される。だったら社会の荒波に飛び出すより、会社にしがみついていたほうがいい――。

企業の科学者・技術者ですら、たとえ生産管理や営業に転籍させられようとも、自己実現を果たす大志を抱いて会社を辞めベンチャー企業を起こす人間はほとんどいなかった。

そんな戦後日本の制度設計が日本人のマインドセットを形成して日本社会の骨格を長らく支え続け、安定した大企業や役所に入社して一生をまっとうすることが、日本人の一つの成功目標となった。その一方で、地域を支えていた自営業は徐々に衰退し、地方からイノベーターたちが立ち現れることは絶えてしまった。

すなわち、未来が不確定のために生じるリスクをできるだけ税金で補うという制度設計こそが、日本人からリスクにチャレンジする力と勇気とを奪ったといえる。その結果、農業という基幹産業の競争力は内側から損なわれ、自営業は衰退し、起業家精神が萎えてしまったのである。

けれども一方で、日本は戦後、ユニークな技術革新の仕組みを培ってきた。そのプロセスをたどってみると、産業復興を第一に優先する大企業は、ともかくも迅速に国際的水準にキャッチアップするため、1950年代に研究所を次々につくる。60年代には、企業内研究者の数は大学研究者の数を超え、工学部の優秀な人材が大学に残らずに、こぞって企業研究所を選択するようになっていった。

ただし、当初それはあくまで実用化を重視する技術改善の場としての研究所だった。研究所は多くの場合、生産工場に隣接して置かれ、科学者と技術者の区別がなかった。

たとえば、つとに電気・電子工学の学界で世界のリーダーシップを発揮していた電電公社の武蔵野電気通信研究所（85年以後、N T T武蔵野研究開発センター）ですら、「知の泉を汲んで研究し、実用化により世に恵を具体的に提供しよう」と刻まれた石碑が

つい最近まで正門の中央に立ち、知の泉を掘り当てる研究、つまり科学の研究をするのではなく、あくまで「知をいかに具現化するかに目標を置く」という強いメッセージを放っていた。

D 80年代に入って、大企業の潤沢な研究意欲は、ついに基礎研究の裾野を科学のほうに広げることが許した。その結果、高電子移動度トランジスタ（HEMT）や青色LEDなど数多くの技術革新が日本から生まれることになる。日本の企業研究所は、世界でもまれにみる技術革新のエンジンになったのだった。

ここに至るまでは日本的な手法、つまり大企業が「自前主義」の下、**E** ↓ 応用研究 ↓ **F** ↓ **G** という一方通行の「線形モデル」を実践し、本来は切磋琢磨すべき産業全体が「護送船団」に乗って、みんなでリスクをうまく吸収するシステムを機能させていたといえる。

リスクを取らなくても、安泰に暮らせる社会をつくることはいかにも良いことに思える。労働力人口と賃金が増えていく**H** 社
会では、そうしたリスク・フリー社会がうまく機能した。

しかし日本が先進国の仲間入りをしてほどなく、「グローバル社会の競争ルール」が変わった。80年代後半から、米国では基本的にリスクに果敢に挑戦した人間が尊敬されるハイリスク・ハイリターンの社会になる。

米国ではすでに70年代以来、イノベーション・システムの新しい枠組みに対する深い議論があった。ポスト工業化社会では、イノベーションこそが持続可能な経済成長をもたらす。

では「線形モデル」が成立しなくなったとき、イノベーションはどこからやってくるのか。それは、1947年のトランジスタの発明に端を発する半導体産業がそうだったように、大企業研究所や大学など、イノベーションの源泉から飛び出た人々が創業するベンチャーのうねりの中からだ。イノベーターたちがスピニアウトして新企業を生まない限り、イノベーションを創り出す産業の新陳代謝は生まれぬ――。

こうして米国は産業再生のための制度を矢継ぎ早に立法化した。

これに対して日本は到来したベンチャー企業の時代に完全に乗り遅れてしまった。最終的に製品化できるかどうか分からない研究という仕事は最もリスクを伴う。グローバル化の時代に突入し、国際競争に巻き込まれた大企業は、基礎研究に資金を投じる余裕を失っていった。

そうになると、従来のイノベーション・モデルを転換し、「ベンチャー企業こそが研究の成果を経済価値・社会価値に転換し、イノベーションにチャレンジする」J「リスクにチャレンジした者がリターンを得る」という米国型に変えていく必要がある。

ところが、日本では「ベンチャー企業こそがイノベーションのエンジンである」という考え方が根付かなかった。古くは松下電器（現パナソニック）やソニー、ホンダなどのベンチャー企業が日本を牽引し、最近では日亜化学や韓国のサムスン、そして台湾のTSMC社などのベンチャー企業が新しい産業のリーダーとなったにもかかわらず、である。

経済産業省をはじめとする中央官庁は、ハイテク産業の分野ですら大企業とその組合にリスク回避のための補助金を配り続けており、結果的にベンチャー企業による新規参入とそれに伴う新陳代謝を阻んでいる。

その原因をたどると、戦後日本の国家再建の根幹に「リスクに挑戦しなくても安定的に人生設計できるような社会」をつくろうとしたことにあると私は考える。私たちは、早急に時代に即した新たなイノベーションの生成システムを作らなければならない。群れを飛び出して、たった独り最初に荒海に飛び出すファースト・ペンギンを貴ぶ社会システムの構想は待ったなしなのだ。しかし、問題はそのための方法論である。

日本企業が、科学の本質である「知の創造」に基づくイノベーション・モデルを取り戻すには、学問分野間のバリアをまたいで「知の越境」を実践し、「回遊」^Kする人材を養成することが必達の課題となる。

そして、そのためには、壊れてしまった「共鳴場」を再び構築できるかどうかにかかっている。第三章で触れた共鳴場について、ここでは大学、企業、社会という三つの層に分けて、その再構築の可能性を考えてみたい。

「パラダイム破壊型イノベーション」を生み出す共鳴場とは、イノベーション・ダイアグラムの「土壌」における「知の創造」のベクトルと「知の具現化」のベクトルとの結節点で働き、その暗黙知を伝播する^{でんぱ}ことのできる人と人との場のことだった。共鳴場の生成者は、今この世界にない新技術を創造したいと渴望しながら、まったく別の分野の技術やパラダイムにインスパイアされる人々のことをさす。

「創発」的な知を具現化するシステムを提供できるのは、ベンチャー企業にほかならない。ところがかつて大企業に共鳴場が存在していた時代と異なり、今や科学研究は一般に大学や公的研究機関でしかできなくなつたため、「知の創造」の場と「知の具現化」の場とが物理的に乖離し、これらをコンカレント（同時並行的）に進めていく共鳴場がどこにも成立しない。

大企業が大学に依頼して研究の成果をもらおうといった従来の産学連携の発想では、共鳴場が生まれることはない。量子力学産業にしても医薬品産業にしても、研究を縮小させる際の経営者の言い分は、「研究は大学で行ない、開発は企業で行なうという産学連携をきちんとやれば問題ない」ということだった。しかし、日本の産学連携はその歯車が最初からかみ合わず、今も合っていない。

なぜなら、それは「研究」と「開発」という目的のまったく異なる人間の知的営みを理解していないからである。二つの知的営みの違いを理解した上で、それらに人生をかけるそれぞれの人々の思いを共鳴させる「場」を創ろうとしていないのだ。

そうした共鳴場をきちんと創ろうとする発想を基に制度を構築していれば、日本は新しいイノベーション・モデルを獲得していたはずである。

最終的には、大学で創造された驚くべき「知」を具現化しイノベーションとして生かす必要がある。今の産学連携の方法では、それはまったく無理だ。それを実現できる人は、それを研究し、その「知」に潜む魂を体感により理解したチームメンバーである。

だから、共鳴場をつくる最も確実な方法は、大学でその研究に携わったチームメンバーが、「場」の構成メンバーとして「知の創造」を「価値の創造」に転じさせることだ。

しかし、これまで見てきたように、日本にはその若き無名の科学者たちをイノベーターに仕立てて、ベンチャー企業をつくってもらうという精神も仕組みも概念もないのが実情である。

(山口栄一 『イノベーションはなぜ途絶えたか』 筑摩書房 二〇一六年より引用 問題作成の都合上一部変更)

問一 空欄部 **A** に入る語句として、最も適切なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は **14**。

- ① 工業を中心とする発展
- ② 国土の拮抗した発展
- ③ 農業に偏った発展
- ④ 国土の均衡ある発展
- ⑤ 国土に並行する発展

問二 空欄部 **B**、**D**、**J** に入る語句の組み合わせとして、次の①～⑤の中から最も適切なものを一つ選びなさい。

解答番号は **15**。

- ① **B**…ところが **D**…または **J**…あるいは
- ② **B**…つまり **D**…だが **J**…そして
- ③ **B**…ところが **D**…しかし **J**…そして
- ④ **B**…そのため **D**…しかし **J**…あるいは
- ⑤ **B**…つまり **D**…そのため **J**…つまり

問三 傍線部C「チャレンジ精神の力と勇気とを奪ってしまった」とあるが、その原因として、最も適切なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は 16。

- ① 企業の研究者や技術者がベンチャー企業を設立し始めたため。
- ② リスクをすべて補助金で補う制度設計がなされたため。
- ③ リスクをみんなに分け合う制度設計がなされたため。
- ④ リスクに挑まなくても安定的に人生設計できるような社会を目指したため。
- ⑤ リスクに挑む人間が尊敬される社会を目指したため。

問四 空欄部 E、F、Gに入る語句の組み合わせとして、最も適切なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。

解答番号は 17。

- | | | | |
|---|------------------|-----------|----------|
| ① | E .. 自由研究 | F .. 技術開発 | G .. 実用化 |
| ② | E .. 基礎研究 (科学研究) | F .. 技術移転 | G .. 実用化 |
| ③ | E .. 観察研究 | F .. 技術教育 | G .. 製品化 |
| ④ | E .. 基礎研究 (科学研究) | F .. 技術開発 | G .. 実用化 |
| ⑤ | E .. 観察研究 | F .. 技術開発 | G .. 製品化 |

問五 空欄部 **H** に入る語句として、最も適切なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は **18**。

- ① 中進国
- ② 先進国
- ③ 後退国
- ④ 産油国
- ⑤ 超大国

問六 傍線部 I 「イノベーションはどこからやってくるのか」という記述について筆者が考える答えとして、最も適切なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は **19**。

- ① ハイリスク・ハイリターンの社会では、ベンチャー企業からイノベーションが生まれる。
- ② リスク・フリー社会では、ベンチャー企業からイノベーションが生まれる。
- ③ ハイリスク・ハイリターンの社会では、企業研究所からイノベーションが生まれる。
- ④ ハイリスク・ハイリターンの社会では、大企業からイノベーションが生まれる。
- ⑤ リスク・フリー社会では、国の政策によりイノベーションが生まれる。

問七 傍線部 K 「壊れてしまった「共鳴場」を再び構築できるかどうかにかかっている」という記述について、筆者が考える共鳴場の再構築方法として、最も適切なものを次の①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は 20。

- ① 大学で研究に携わった人達がベンチャー企業を設立すること。
- ② 現在よりも産学連携を強化すること。
- ③ 新技術を開発したいと望み、他の分野の人々に影響される人を育成すること。
- ④ 研究と開発を明確に分けること。
- ⑤ 研究と開発という2つの異なる人間の営みを理解する必要があること。

問八 本文の内容として合致しないものを次の①～⑤の中から2つ選びなさい。ただし、解答の順序は問わない。解答番号は

21、

22。

- ① 大企業のみがイノベーションを生み出すことができるため、今よりも多くの補助金を配る必要がある。
- ② 日本が再びイノベーションを生み出すためには、米国型に転換させる必要がある。
- ③ 戦前、日本では企業研究所を設立し、基礎研究から実用化までのシステムを確立させていた。
- ④ 日本ではかつて線形モデルを実践し、産業全体で護送船団に乗り、リスクを吸収するシステムが機能していた。
- ⑤ 日本が先進国の仲間入りした1980年代後半からグローバル社会の競争ルールが変化した。

問九 次の1～5の傍線部にあてはまる漢字を、それぞれ①～⑤の中から一つ選びなさい。解答番号は

く

1 費用を予算に**オ**り込む。

- ① 折
- ② 居
- ③ 織
- ④ 降
- ⑤ 下

2 ヨク**ア**ツに耐える。

- ① 翼
- ② 欲
- ③ 浴
- ④ 抑
- ⑤ 翌

3 帽子を壁のフックに**カ**ける。

- ① 書
- ② 欠
- ③ 描
- ④ 賭
- ⑤ 掛

4 船の**ホ**を張る。

- ① 保
- ② 補
- ③ 帆
- ④ 歩
- ⑤ 穂

5 スピード違反を取り**シ**まる。

- ① 閉
- ② 締
- ③ 史
- ④ 絞
- ⑤ 資

I

解答番号	解答欄					
1	①	②	③	④	⑤	5点
2	①	②	③	④	⑤	5点
3	①	②	③	④	⑤	5点
4	①	②	③	④	⑤	5点
5	①	②	③	④	⑤	5点
6	①	②	③	④	⑤	5点
7	①	②	③	④	⑤	5点
8	①	②	③	④	⑤	5点
9	①	②	③	④	⑤	2点
10	①	②	③	④	⑤	2点
11	①	②	③	④	⑤	2点
12	①	②	③	④	⑤	2点
13	①	②	③	④	⑤	2点

II

解答番号	解答欄					
14	①	②	③	④	⑤	5点
15	①	②	③	④	⑤	5点
16	①	②	③	④	⑤	5点
17	①	②	③	④	⑤	5点
18	①	②	③	④	⑤	5点
19	①	②	③	④	⑤	5点
20	①	②	③	④	⑤	5点
21	①	②	③	④	⑤	5点
22	①	②	③	④	⑤	
23	①	②	③	④	⑤	2点
24	①	②	③	④	⑤	2点
25	①	②	③	④	⑤	2点
26	①	②	③	④	⑤	2点
27	①	②	③	④	⑤	2点

※21, 22については順不同